

**La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del compañerismo y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa La Cabaña**

**Diego Fernando Estupiñan Garavito**

Ingeniero agrónomo

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Docente

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Julio de 2020

**Resumen**

La siguiente propuesta de intervención disciplinar busca desarrollar actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje promueva el fortalecimiento del compañerismo y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa La Cabaña, con el fin de difundir este tipo de habilidades sociales que son vitales durante el desarrollo escolar, social y familiar de los estudiantes. Es así, que la lúdica será una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los educandos dentro del proceso de enseñanza, ya que la falta de práctica de los valores se ve reflejada en situaciones individualistas y competitivas que son factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para un aprendizaje significativo.

Dicha propuesta cuenta con un plan de acción que se llevara a cabo por medio de la realización de cinco (5) sesiones, en la primera fase se pretende identificar las habilidades propias de cada estudiante y las de sus compañeros, la segunda fase se plantea manejar la confianza como un eje transformador, la tercera fase se busca desarrollar actividades donde el trabajo colaborativo sea fundamental para su desarrollo, la cuarta fase utiliza la paleta de colores como para matizarlos en una colorimetría colaborativa, y por último el colegio solado era plasmado mediante el arte como expresión artística. Con cada una de estas sesiones busca que con la implementación de este tipo de recursos didácticos se despierte e incentive este tipo de valores que presentan una problemática en la institución.

**Palabras claves:** Trabajo colaborativo, compañerismo, estrategia de aprendizaje y recursos didácticos.

### **Abstract**

The following disciplinary intervention proposal seeks to develop recreational activities as a learning strategy that promotes the strengthening of companionship and collaborative work in sixth grade students of the La Cabaña educational institution, in order to spread this type of social skills that are vital during the school, social and family development of the students. Thus, play will be a facilitating tool for the social and emotional development of students within the teaching process, since the lack of practice of values is reflected in individualistic and competitive situations that are factors that alter the integration of themselves and creates an environment not conducive to meaningful learning.

This proposal has an action plan that will be carried out through the completion of five (5) sessions, in the first phase it is intended to identify the abilities of each student and those of their peers, the second phase is to manage trust as a transforming axis, the third phase seeks to develop activities where collaborative work is essential for its development, the fourth phase uses the color palette to qualify them in a collaborative colorimetry, and finally the floor school was shaped through the art as an artistic expression. With each of these sessions, she seeks that with the implementation of this type of teaching resources, she awakens and encourages these types of values that present a problem in the institution.

**Keywords:** Collaborative work, camaraderie, learning strategy y didactic resources.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema .....	5
1.1 Planteamiento del problema .....	5
1.2 Formulación del problema .....	6
1.3 Objetivo .....	6
1.4 Justificación.....	6
2. Marco referencial.....	7
2.1 Antecedentes investigativos .....	7
2.2 Marco teórico .....	9
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	11
3.2 Línea de investigación institucional .....	11
3.3 Población y muestra .....	12
3.4 Instrumentos de investigación .....	13
4. Estrategia de intervención.....	14
4.1 Esquema ruta de intervención.....	14
4.2 Plan de acción.....	15
5. Conclusiones y recomendaciones .....	17
Referencias.....	18
Anexos .....	20

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Partiendo de la importancia que tiene para los estudiantes, formar grupos de trabajo en su estudio y en su vida cotidiana, para que el desarrollo de sus actividades sea más eficientes y productivas al realizarlas en grupo y no individualmente. Es por ello que el presente proyecto tiene como finalidad promover en los estudiantes de grado sexto, valores como el compañerismo y el trabajo colaborativo; siendo estos dos pilares fundamentales hacia la realización de las metas u objetivos que deben desarrollar en su vida escolar, familiar y en la sociedad.

Se pretende que, desde las aulas el estudiante adquiera a lo largo de su formación una serie de competencias que le permitan prepararse para la vida personal y profesional. Es por ello, que en la institución educativa La Cabaña, se busca formar jóvenes íntegros para afrontar un mundo en constante cambio. Y no podría ser de otro modo, si la comunidad ha sufrido los estragos de una guerra verde, ocasionada por las esmeraldas, que ha dejado en la población y más aún en los jóvenes, competitividad e individualismo. Pero antes de seguir adelante consideremos que competir se nos enseña desde nuestra infancia, el rendimiento y el progreso individual; mas no colectivo, es el que encabeza. Por esta razón no es tan importante ayudar al compañero y aprender a buscar sinergias y complementariedad con los demás, haciendo que los jóvenes pierdan valores como el compañerismo, la empatía, la búsqueda del bien común y el trabajo colaborativo.

En el caso de la institución educativa La Cabaña, a menudo se presentan comportamientos inadecuados dentro de las aulas de clases, los cuales afectan las relaciones entre los estudiantes. Es sabido, por ejemplo, que las malas palabras, los empujones, esconder los útiles escolares e incluso no querer compartir los materiales de la institución, afectan notablemente a los jóvenes, y con ello se perturban sus relaciones de amistad, de colaboración y solidaridad entre compañeros. Todavía más, los estudiantes de grados superiores muestran una conducta mucho más acentuada, ya que en cada curso se evidencia diferentes grupos e incluso la individualidad, para desarrollar las actividades dentro y fuera de las aulas de clase; por lo que se realizara la propuesta de intervención con los estudiantes de grado sexto, con lo cual se pretende fortalecer lazos de amistad y trabajo en equipo.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer el compañerismo y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa La Cabaña?

## **1.3 Objetivo**

Desarrollar actividades lúdicas como herramienta pedagógica que promueva el fortalecimiento del compañerismo y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa La Cabaña.

## **1.4 Justificación**

No cabe duda de que la lúdica ha convertido en un valioso instrumento de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, este tipo de estrategia permitirá mejorar la colaboración y la solidaridad entre compañeros, ya que es importante que los estudiantes desde el bachillerato aprendan a trabajar en grupo y lo realicen de forma colaborativa, para asumir retos más grandes, ya sea en la vida diaria o en la universidad. Es necesario recalcar que el compañerismo también es fundamental en los primeros años; para lo cual, la escuela o el colegio permite los primeros acercamientos que se van perfeccionando y profundizando a lo largo de toda la vida, permitiendo la socialización del individuo, para que su incorporación a la sociedad se realice de forma solidaria y participativa. Por tal razón puede decirse que, al fomentar este tipo de valores, el estudiante logrará mejores resultados, con lo cual podrá adaptarse a la sociedad; no solo como un actor pasivo, sino como parte fundamental y activa de un mundo en constante cambio. Por esto debe decirse que el trabajo colaborativo y compañerismo van de la mano para obtener mejores resultados, y con ello mejorar sus destrezas y habilidades necesarias para afrontar la vida.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

Teniendo en cuenta que varios autores han venido utilizando la lúdica cada vez más como una herramienta pedagógica innovadora, que ha permitido utilizar los diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje, las cuales se han implementado a nivel nacional, así como internacional donde se han realizado investigaciones, estudios y proyectos, buscando un acercamiento un poco más atractivo y dinámico para el desarrollo de habilidades como el compañerismo y el trabajo colaborativo. Por tal razón se ha encontrado que el trabajo colaborativo aporta varias ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, el empoderamiento de los estudiantes se ve favorecido y es posible trabajar con ellos ciertas habilidades sociales y capacidades como la empatía y la colaboración.

Sin duda unos de los problemas que mas afecta el compañerismo y el trabajo colaborativo es la falta de respeto entre los compañeros, como lo deteminaron Dzib Dzib, Uuh Cocom, & Uuh Cocom (2016) donde observaron que muchos niños les faltan el respeto dentro y fuera del aula, colocandose apodos entre ellos e interfiriendo en las actividades que se realizan dentro del salón, ocasionando problemas y rupturas entre los mismos compañeros de estudio. Y por razón ellas pretendieron fomentar y promover valores como el respeto y compañerismo para mejorar sus conductas, donde este tipo de probelmas repercuten en su enseñanza-aprendizaje, mediante la implemetacion de estrategias didacticas enfocadas para una sana convivencia y un buen aprendizaje.

Por tan razon se refiere que el trabajo colaborativo y la motivación ayudan a los alumnos a establecer relaciones en conjunto donde la capacidad de intercambiar ideas, conocimientos y aceptar las opiniones de los demás sean fuente colectiva de construcción de conocimiento además de base sólida para el establecer relaciones interpersonales sanas, asertivas y duraderas. Siendo la motivación uno de los ejes fundamentales para llevar a cabo el trabajo cooperativo como punto al reconocimiento y aprecio por los esfuerzos colectivos y no en la competitividad, logrando generar un grado alto de interés frente al proceso de aprendizaje (Bacca, 2019).

Así mismo se ha evidenciado un cambio en las relaciones sociales en los niños y jóvenes, ya que ellos van adquiriendo con determinadas personas, la amistad y compañerismo como un

valor de suma importancia por su conciencia personal y social en la mutua influencia de las normas y su cumplimiento con las actitudes y valores. Y por ello no cabe duda de la importancia de la escuela en ese desarrollo de relaciones y amistades con sus compañeros. Ya que muchos de ellos han generado lazos debido a su cercanía y en otros casos porque a lo largo del proceso educativo siempre han sido compañeros de estudio. Así mismo Duarte Acosta & Medellín Gonzalez (2015) determinaron que “El 46% de los educandos consideran que el compañerismo en el salón de clases lo reflejan con respeto, el 45% lo reflejan con solidaridad ayuda y cooperación y el 9% con indiferencia” (p.38). Donde se observó un cambio positivo en la convivencia en el aula y en el patio de descanso, reflejado en el trato entre ellos y en sus actitudes de tolerancia, solidaridad, respeto y compañerismo (Duarte Acosta & Medellín Gonzalez, 2015).

El trabajo colaborativo es considerado un proceso en el que el estudiante aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción con los demás integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar los diferentes puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar una construcción del conocimiento de una manera integral. “Esta técnica se refiere a la actividad que efectúan pequeños grupos de alumnos dentro de las aulas de clase; éstos se forman después de las indicaciones explicadas por el docente. Durante el inicio de la actividad y al interior del grupo, los integrantes intercambian información, tanto la que activan (conocimientos previos), como la que investigan. Posteriormente trabajan en la tarea propuesta hasta que han concluido y comprendido a fondo todos los conceptos de la temática abordada, aprendiendo así a través de la cooperación” (Férez, 2015, p.2). No debemos olvidar que el trabajo colaborativo, aunque parte del trabajo en grupo, pretende ir más allá de lo que se ve a simple vista al buscar una interdependencia de cada uno de los miembros, donde todos tienen la función o la misión de alcanzar el éxito del trabajo gracias a la constitución de grupos heterogéneos, donde cada miembro lleva parte de la responsabilidad (Férez, 2015).

Pero por otro lado se ha observado la ausencia de actividades que lleven a los estudiantes al desarrollo de normas de convivencia y cooperación, donde podemos evidenciar el desarrollo de juegos en los que se observa la agresividad como resultado de la falta de normas establecidas. La sociedad a nivel mundial, se encuentra en una guerra interna y externa donde han dejado atrás la educación y valores adquiridos desde el nacimiento, como ciudadanos defensores y creadores



de una cultura de paz (Aguilar & Pinto, 2015). Los autores de estas investigaciones lograron utilizar la lúdica para mejorar las capacidades sociales en los estudiantes y tiene una enorme importancia, permitiendo relacionar con el rendimiento académico, lo cual toma en cuenta que el ser humano desde que nace es un individuo sociable. Sin duda estas habilidades forman determinantes pilares en el bienestar de las personas, independientemente de la edad y al nivel sociocultural al que pertenecen, por lo que se desarrolla una relación o vínculo entre las habilidades sociales y conexiones positivas, particularmente aquellas que posibilitan relaciones mutuamente satisfactorias y promueven comportamientos pro sociales de los adolescentes.

## **2.2 Marco teórico**

Duarte Acosta & Medellín Gonzalez (2015) afirma. “La lúdica posee un común denominador y este es la alegría, que está relacionada con el alma, principio de toda actividad humana hacia el cultivo de los valores, al niño lo ayuda a plantearse firmemente en la vida, favorece el proceso de socialización, presenta reglas que deben ser aceptadas por quienes participan, es integrador, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad” p. 30. La lúdica ayuda a romper barreras, libera al individuo de complejos internos de habilidad, de agresividad y frustración llevándolo a la actitud de participación colectiva, donde afloran la inteligencia, la sensibilidad, la tolerancia, la receptividad y en especial el deseo de compartir y fraternizar. De ahí que se convierte en una herramienta invaluable, mediante su empleo sistemático y metodológico; pues su uso pedagógico resalta los valores claves de identidad, autoafirmación y autodeterminación. Así tenemos que una proyección pedagógica de la lúdica se da en forma positiva en aspectos como: El cognoscitivo: adquisición de habilidades superiores como los procesos de análisis, síntesis y evaluación que se hace con el objetivo de aprender, de desarrollar imaginación, de la conservación de destrezas y el favorecimiento de los procesos de adaptación. El afectivo: se alcanza la afirmación propia ante los demás, es el desarrollo de la seguridad en sí mismo, la comunicación corporal y el mantenimiento de las relaciones emocionales. El social: participación en sus grupos de juego, aceptación de las normas que rigen al grupo y desarrollo de la capacidad de cooperación.

Al trabajar en grupo, los estudiantes necesitan poseer habilidades interpersonales y grupales además del conocimiento necesario para resolver los problemas. Es por eso que el trabajo colaborativo en el cual cada uno de los integrantes trabaje por un bien común, les permite

desarrollar esas habilidades y competencias para aprenden a resolver juntos los problemas, y con ello también se propician espacios para el liderazgo, la comunicación, la confianza, la toma de decisiones y solución de conflictos (TEC de Monterrey, s.f.). Por tal razón una de las labores más importantes del docente es generar una visión colectiva para desarrollar las tareas emprendidas. Ya que trabajo mutuo es fundamental dado que el hombre es por naturaleza social y, de hecho, vive en sociedad y es la escuela un escenario que permite el fortaleciendo de este tipo de habilidades, reconocida hoy más que nunca. Y por ello implica una tarea en equipo; la complejidad creciente de la sociedad actual, por otra parte, obliga a una responsabilidad y decisión compartidas. Es así como la metodología de aprendizaje activo se constituye en equipo es el vehículo fundamental de acercamiento que permite la adecuación del proceso de formación dentro del aula. Siendo la motivación uno de los ejes fundamentales para llevar a cabo el trabajo cooperativo como punto al reconocimiento y aprecio por los esfuerzos colectivos y no en la competitividad, logrando generar un grado alto de interés frente al proceso de aprendizaje (Bacca, 2019).

Sin duda las diferentes estrategias lúdicas permiten el desarrollo de habilidades y capacidades necesarias para el desarrollo social de los niños y jóvenes. Los resultados obtenidos de esta investigación permitieron que niños y niñas mejoraran sus capacidades de expresión oral y corporal a partir de la escenificación (de títeres, y dramatizaciones), el aprendizaje del lenguaje de señas, las visitas a los museos y la publicación de programas de TV en internet, además que los niños y niñas logran asimilar las ideas y registran sus estrategias de interacción con los textos narrativos (cuentos), poéticos (poesías y rimas) y funcionales (notas, cartas, solicitudes, oficios y afiches) (Cadillo, 2013). Pero por otro lado se ha observado la ausencia de actividades que lleven a los estudiantes al desarrollo de normas de convivencia y cooperación, donde podemos evidenciar el desarrollo de juegos en los que se observa la agresividad como resultado de la falta de normas establecidas.

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

La presente investigación es de carácter cualitativo con enfoque descriptivo, ya que tiene como propósito conocer el comportamiento de los estudiantes en la realización espacios para el desarrollo de valores y con ello realizar una descripción más detallada y completa sobre la problemática observada, y así dar una solución más asertiva y precisa para el beneficio de la población estudiantes; pues facilita alcanzar el objetivo de este estudio al determinar la influencia del compañerismo y el trabajo colaborativo como estrategia para favorecimiento de la formación integral de los educandos de grado sexto de la Institución Educativa La Cabaña del Municipio de Maripi (Boyacá). Por tal razón es, imprescindible descubrir mediante actividades lúdicas, los comportamientos y las relaciones grupales, así como las acciones y reacciones del actor individual en el contexto escolar que hacen parte de la transformación, el cambio de mentalidad y de la interacción con sus compañeros en el momento de realizar actividades que involucre la realización de grupos de trabajo.

No cabe duda de que la educación necesita resultados positivos, es por esto que este tipo de investigación debe cambiar estos factores que afectan notablemente no solo el desarrollo del aprendizaje, sino que también perjudica sus relaciones personales y sociales, ya que en cada Institución educativa existen problemáticas diversas e incluso muy específicas dependiendo de diferentes factores, como el entorno, la problemática social, la familia, la infraestructura de la Institución, los docentes etc. Para lo cual la investigación educativa se debe realizar desde la propia aula de clase, sin dejar de lado la rigurosidad de un método científico, pero también a partir del conocimiento de nuestros estudiantes y de nuestra realidad educativa.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

La propuesta se acoge a la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que se considera como un instrumento que se origina al analizar el entorno que rodea a los estudiantes, todo ello con el objetivo de generar un cambio social y conocimiento educativo mediante un aprendizaje lúdico, el cual estará inmerso dentro de la malla curricular para fortalecer estos valores tan importantes dentro de la Institución Educativa La Cabaña. Con lo cual se buscan

dar soluciones frente a las diferentes situaciones de deterioro de las capacidades humanas como son el trabajo colaborativo y el compañerismo, todo ello enmarcado en que estos dos componentes no solo afectan al estudiante durante su proceso académico, sino que también los aflige durante el transcurso de sus vidas como seres comprometidos con el mejoramiento de los pensamientos de la sociedad actual.

### **3.3 Población y muestra**

Es así que la población objeto de estudio del proyecto la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del compañerismo y el trabajo colaborativo en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa La Cabaña, esta es una sede rural donde la gran mayoría de los educandos pertenecen al estrato cero, uno y dos. Los niños y niñas están inmersos en una serie de conflictos inherentes al entorno familiar, social, económico y cultural circundante, lo que conlleva a que repitan ciertas actitudes poco adecuadas en el ámbito escolar como el alto grado de intolerancia, agresión tanto verbal, el irrespeto y el individualismo; todo ello ha propiciado el deterioro de las relaciones interpersonales y sociales. La principal fuente de ingresos de estas familias en su gran mayoría se deriva de labores mineras donde cada persona trabaja para su bien individual y donde se dejan deslumbrar por una fiebre verde, producto de un territorio rico en esmeraldas, donde solo algunos golpes de suerte han cobijado a pocos. Para llevar a cabo esta investigación se escogió como muestra poblacional diez (10) educandos del grado sexto de la institución, ya que estos niños y niñas presentan serias dificultades de compañerismo y por ende se ve reflejado durante el desarrollo de actividades grupales, así mismo ocasiona altos índices de irrespeto hacia las personas que tienen opiniones diferentes a las de ellos; siendo poco comprensivos con las limitaciones y equivocaciones de los demás. La gran mayoría de los niños y niñas viven con familias disfuncionales que afectivamente presentan altos niveles de negligencia por abandono, padres ausentes, carentes de afecto y con grandes dificultades de expresión afectiva; lo que ha hecho que algunos de estos niños y niñas sean excesivamente cariñosos y otros por el contrario rechacen cualquier tipo de expresión que requiera o genere contacto. Por otro lado, con respecto a la situación académica, los estudiantes son poco compañeristas, creativos y abiertos a nuevas experiencias, lo que hace más difícil el proceso de enseñanza-aprendizaje y la realización del proyecto.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

La recolección de la información se hace a partir de un solo instrumento como fue el diseño de una encuesta de diez (10) preguntas cerradas que se aplicó a los estudiantes de grado sexto. A través de este instrumento se puede recopilar la información para ser sistematizada estadísticamente, analizada y cotejada con la problemática planteada. La encuesta se diseña y aplica a la población antes mencionada y se estructura teniendo en cuenta los siguientes parámetros: a). Manejo de concepto de aceptación, compañerismo y trabajo en equipo. b). Convivencia social y práctica de valores. c). Ventajas del trabajo en grupo. d). Concepto de lúdica, importancia y práctica de esta en el campo escolar. e). Concepto de compañerismo, individualismo y sus repercusiones en el contexto escolar.

#### 4. Estrategia de intervención

##### 4.1 Esquema ruta de intervención



**Fuente:** Elaboración propia.

## 4.2 Plan de acción

Según la figura anterior la ruta de intervención para el fortalecimiento del compañerismo y el trabajo en equipo, se realizará llevando a cabo los siguientes pasos:

### **Sesión 1:** “Me identifico con mis habilidades y las de mis compañeros”

Será necesario que los estudiantes tengan un espacio de conversación para pensar en sus actividades favoritas, habilidades y donde también puedan reflexionar acerca de las que les cuesta hacer. Es primordial que en ningún momento se comparen con otros compañeros/as, esto con el fin de evitar un ambiente de competencia entre ellos o depreciaciones. Por lo que en este caso se recomienda que el docente cumpla el rol de orientar en un sentido positivo las reflexiones.

### **Sesión 2:** “La confianza en el aula como eje transformador”

La necesidad de propiciar un ambiente de confianza en el aula, surge de los resultados poco alentadores determinados mediante la indagación que nos pone frente a una situación crítica en el ambiente escolar, para lo cual se necesitan de grandes y posibles transformaciones, si lo que se quiere es transformar la sociedad. Y es allí donde los juegos de confianza sirven para que se generen dentro del aula, el clima de confianza necesario entre los individuos. Buscando siempre el desarrollo del compañerismo, la colaboración, el respeto, la solidaridad y los buenos valores, todo esto permite que se genere un alto grado de confianza entre los distintos integrantes de los grupos. Lográndose a través de un excelente aliado, en este caso nos estamos refiriendo a los juegos de confianza y sus distintas dinámicas.

### **Sesión 3:** “Resuelvo problemas, dos cabezas o más piensan mejor que una”

No cabe que una problemática que se presenta dentro de las aulas es la falta de trabajo equipo, ya que se presentan grandes dificultades a la hora de trabajar con sus compañeros para dar solución a un problema o desarrollo de una actividad. Para ello se realizarán diferentes juegos colaborativos que permitan el fortalecimiento del trabajo en equipo, con lo cual el estudiante logrará entender que, al trabajar en grupo se podrá dar solución de una manera más fácil y también se conseguirá ver los diferentes opciones o puntos de vista, ante cualquier reto, problema o actividad que plantee el docente.

#### **Sesión 4: “Trabajo en equipo, colorimetría colaborativa”**

Esta actividad se plantea con relación a la paleta cromática mediante la presentación de un video denominado: el color, características generales, pensando en trabajar con colores primarios y secundarios mediante la realización de un trabajo colaborativo, decorativo y colorido, pero que también a su vez facilitara las mezclas de colores. Para ello se dibujará una estantería en la que se colocará jarrones y botellas de cristal, imitando un estante en una tienda de estos elementos. Se realizará un dibujo con lápices y rotuladores, luego se pintará el diseño con los tres colores primarios, mezclándolos en las zonas en las que se superponen, obteniendo así los colores secundarios.

#### **Sesión 5: “El colegio soñado”**

Por último, todo partirá del colegio que soñamos, pensado desde ese lugar donde podemos diversificar y combinar amistades, donde logramos promover asociaciones dispares o afrontar la complejidad desde lo heterogéneo y no desde lo uniforme. Pero también donde se convierte en un lugar para crean alianzas y como eje del trabajo en grupo. Es por esto que, para finalizar este proceso, se creara nuevamente un espacio de conversación para describir y dibujar ese colegio que soñamos, para que luego se socialice con todo el grupo. Uno desearía encontrar el propósito justo, la medida oportuna, el camino correcto que nos llevara a ese colegio soñado, pero no existe tal itinerario pues la educación es demasiado compleja, demasiado orgánica para dejarse atrapar en un sueño, pero somos nosotros los que podemos ser parte del cambio, tal vez al cambiar el chip se logre materializar tal sueño.



## **5. Conclusiones y recomendaciones**

Terminada la propuesta podemos concluir que:

La lúdica es una herramienta pedagógica que permite la construcción de una escuela tolerante, solidaria y participativa, basada en valores como el compañerismo y el trabajo colaborativo ideales para el desarrollo social dentro y fuera de la institución.

Los juegos didácticos constituyen una estrategia de participación directa de todos los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje permitiéndoles interiorizar de manera significativa los valores, de este modo las actividades lúdicas, permiten una transformación del pensamiento individualista y competitivo, haciendo de éstas un espacio agradable y divertido.

Al promover la confianza en los estudiantes permitirá operar de manera efectiva ya que cualquier impulso se detendrá si el "combustible" que estimula el sistema no está presente. Y es allí donde los juegos de confianza generaran un clima de confianza necesario entre los individuos, necesarios para el desarrollo habilidades sociales como el compañerismo y el trabajo colaborativo, así como los buenos valores.

## Referencias

- Aguiar, L., & Pinto, Y. (2015). *Fortalecer el compañerismo en la formación de valores morales, en los niños y niñas del grupo etéreo de 4 años de la sección "J" del C.E.I.N "Don Simón Rodríguez"*. Recuperado el 28 de 10 de 2019, de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/2947/10159.pdf?sequence=3>
- Bacca, A. M. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá*. Recuperado el 20 de 10 de 2019, de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2588>
- Cadillo, J. (2013). *Uso de las TIC en el desarrollo de las habilidades del Siglo XXI*. Recuperado el 12 de 10 de 2019, de <https://conocimientoy sistemas.wordpress.com/2013/03/15/proyecto-uso-de-las-tics-en-el-desarrollo-de-las-habilidades-del-siglo-xxi/>
- Carlos Mejía Bustamante, A. L. (2015). La confianza en el aula como eje transformador del mundo escolar. *Sophia*, 14. Recuperado el 08 de 06 de 2020, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/352-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1185-1-10-20150928.pdf>
- Duarte Acosta, E. M., & Medellín Gonzalez, J. L. (2015). Recuperado el 17 de 06 de 2020, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/412/DuarteAcostaEsperanzaMaria.pdf?sequence=2>
- Dzib Dzib, C. Y., Uuh Cocom, L. E., & Uuh Cocom, R. (2016). Recuperado el 22 de 06 de 2020, de <http://200.23.113.51/pdf/31878.pdf>
- Férez, P. E. (2015). Un acercamiento al trabajo colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*. doi:<https://doi.org/10.35362/rie3672927>
- Naranjo, M., Pedragosa, O., Riera, G., Soldevila, J., Olmos, G., Torner, A., & Rodrigo, C. (s.f.). *Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula*. Recuperado el 06 de 06 de 2020, de <https://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf#page=45>

TEC de Monterrey. (s.f.). *Trabajo colaborativo. Técnicas didácticas*. Recuperado el 26 de 10 de 2019, de [http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/metodo\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf)

## **Anexos**